

ABSTRAK

First Person Shooter adalah subgenre videogame yang tampilan layar pemainnya merupakan tampilan sebenarnya dari makhluk yang mereka mainkan seperti dalam video game yang melibatkan penembakan dalam bentuk apa pun, baik dengan menembakkan senjata, pesawat luar angkasa, atau ludah alien. Biasanya genre ini ditujukan untuk mengalahkan tim lain.

Game bertema militer terpopuler tahun 2022 ini didominasi oleh genre First-Person Shooter (FPS) yang mengedepankan senjata modern berupa senjata dan senjata NATO. Senjata selain negara-negara terkenal dengan industri bersenjata yang mapan digambarkan sebagai senjata dan senjata penjahat. Pemilihan jenis senjata yang beragam inilah yang menarik untuk digunakan dalam game perang.

Untuk itu dalam penyusunan skripsi ini penulis mengangkat tema permainan perang dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, karena metode ini merupakan metode terbaik untuk lingkup pengerjaan dan desain. Dengan mengetahui referensi permainan perang yang paling banyak peminatnya, dan jenis persenjataan yang digunakan, maka penulis membuat Artbook berisi karakter tentara, lokasi perang dengan beberapa jenis alutsista (alat utama sistem persenjataan) yang diproduksi di Indonesia.

Dengan mempelajari konsep game perang bergenre first-person shooter dengan pemilihan karakter tentara dan jenis senjatanya, penulis berharap alutsista Indonesia dapat lebih dikenal di kalangan generasi muda melalui media Artbook, kedepannya game perang ini konsep dapat dikembangkan untuk pembuatan video game.

Kata Kunci: Alutista Indonesia, Artbook, Dewasa Muda.